ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional

7/90

2. Jahrgang

DM 8,--

Exclusiv!

- Die K.E.-Soft Story

Wissen ist Macht!

Quizspiele!

- Der große Vergleichstest

Turbobasic XL

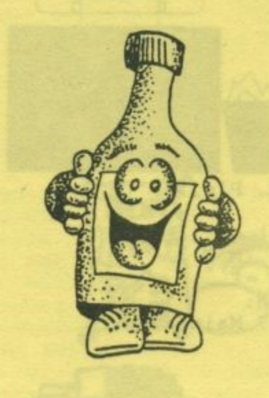
- Neue Serie!

Software:

- Etikettendruck
- Jumpin Spider
- Stone-Mine II
- und viele andere ...



Mit Diskette im Heft







Impressum

Herausgeber:
KE-Soft

Redaktion:
K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejier (M.P.)

Freie Mitarbeiter:
S. Dorlach (S.D.), M. Wühl (M.W.)

Anschrift der Redaktion:
KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
Telefon: 06181/87539

Erscheinungsweise:
Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch.

Manuskript- und Programmeinsendungen:
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

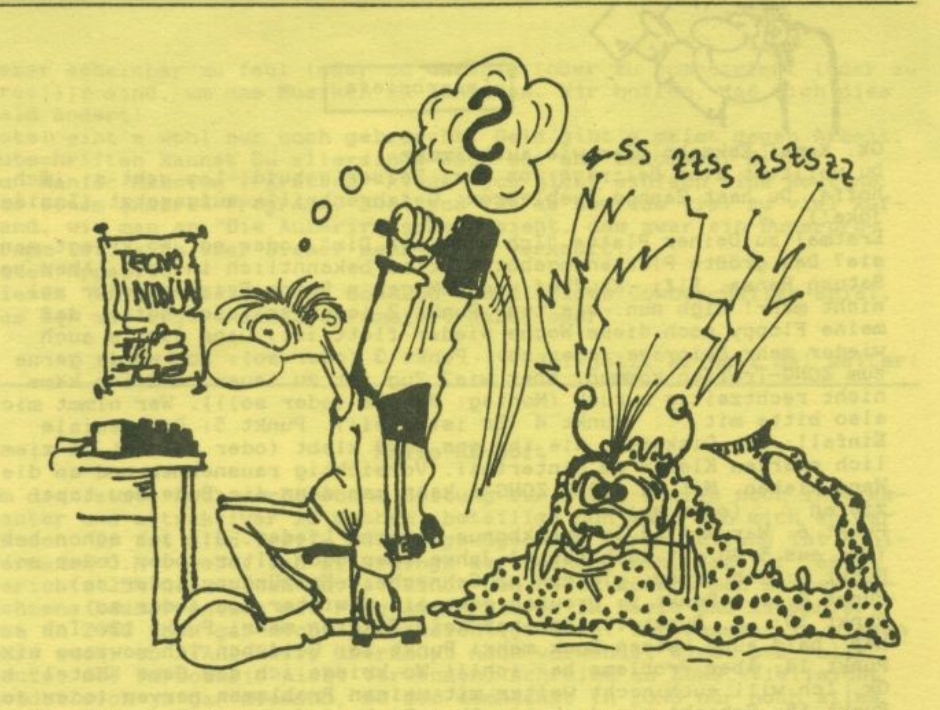
Werbeanzeigen:

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/1	50,--	80,--
1/2	30,--	50,--

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/4	20,--	30,--
1/8	15,--	20,--

Inhalt der Wühlkiste:

Kassettensoftware: Blinkys Scary School, Chimera, Despatch Rider, Escape from Doomworld, Fantastic Soccer, Gunfighter, Gunlaw, Mr.Dig, Nightmares, Panik, Sidewinder, Spacewars, Speed Zone, Spooky Castle, Storm, Tanium, Thrust, Zybex.
Diskettensoftware: A hacker's night, Alptraum, Quest XL/XE, Rubberball, Zielpunkt 0 Grad Nord.
Literatur: ATARI-Abenteuer Spiele, Das große Spielebuch I, ANALOG-No: 4/88, 9/88, 10/88, 12/88.



Ich begrüße euch (wie immer) mit einem kräftigen ZONG - ZONG! Trotz des warmen Wetters erfolgte eine erfreulich hohe Beteiligungsrate eurerseits. Weiter so!
Nun zu den Neuheiten: Wie ihr sicherlich gemerkt habt (oder merken werdet), fehlen ab sofort die ALLGEMEINES-Seiten im Heft. Diese liegen nun jedem, der ZONG noch nicht kennt, bei. Eine Ausnahme bildet das Impressum, das wir nicht einfach streichen können. Diese Gelegenheit nutzen wir allerdings gleich, um den aktuellen Inhalt der Wühlkiste unterzubringen.
Da ich gerade von Magazinen spreche: Der "Nachfolger" des CSM heißt USER-MAG, und nicht, wie in der letzten Ausgabe behauptet, immer noch CSM.
An Softwareneuheiten gibt's diesen Monat einiges: Da wäre einmal "Blinky's scary school", ein Run & Jump Spiel, das "etwas" an DRACONUS erinnert (Test in dieser Ausgabe). Die Tests von "Space Rider", "Head over Heels" und "Hawkquest" folgen in der nächsten Ausgabe.
Beim AMC-Verlag gibt es einige neue Anwender-PD-Disketten, für genauere Info's bitte dort anrufen.
Ach, übrigens: Marc ist also frei, denn er hat jetzt sein Abitur, so, jetzt wißt ihr's! Bazong!
Wie, ihr erwartet jetzt, daß hier noch ein paar Neuheiten von UNS dastehen? Wie gesagt, in nächster Zeit gibt's erstmal nichts neues, aber wir haben ein pfiffiges Spiel in Planung. Ich sage nur: Brainkiller!
Unsere übrigen Neuheiten hat (hoffentlich) jeder in Form einer kleinen Broschüre erhalten. Wenn nicht: ANRUFEN!
Wie üblich wünschen wir euch viel Spaß und angenehme Stunden mit der neuen ZONG-Ausgabe.

So zong, LONG, äh, so long, ZONG!



Leserbriefe

Ok, Kemal Eckzahn oder wie auch immer ...
Du wolltest also Beiträge von mir! Selber schuld! Los geht's! (Ich hoffe, Du hast Zaphod Beeblebrox' Gefahrenbrille aufgesetzt (Insiderjoke!)...)
Erstmal zu Deiner Platte "Ich will mit Dir", oder so. Wo kriegt man sie? Das größte Plattenangebot gibt es bekanntlich in Köln. Aber bei Saturn Hansa, Elfi, Kaufhof und WOM gab's Deine Frisbee (oder so) nicht mehr! High nun, was tun? Punkt 2 (oder so): Ich hoffe, daß meine Floppy noch diese Woche wieder flott ist. Dann gibt's auch wieder mehr Beiträge (oder so). Punkt 3 (oder so): Ich würde gerne zum ZONG-Treffen kommen, aber wie? Zug ist zu teuer, und ich käme nicht rechtzeitig zurück (Montag: Schule (oder so))). Wer nimmt mich also bitte mit ... Punkt 4 (Er ist frei!). Punkt 5: Der geniale Einfall: Die Diskette, die ihr ins ZONG klebt (oder so) hat ja ziemlich starken Kleber am Hinterteil. Vorsichtig rausnehmen und an die Wand kleben. Mit ca. 2000 ZONG's kann man dann die Bude neu tapezieren ... (oder so).
Punkt 6: Warum sind im Musikbonus dauernd Lieder, die ich schon hab' (Der aus 5/90 ist doch fast 4 Jahre oder noch älter, oder (oder so))? Punkt 7: Ich krieg' gleich 'ne Sehnscheid-Entzündung (oder so). Punkt 8: ... Punkt 9: Draußen geht ein Gewitter los (oder so). Punkt 10: ... Punkt 11: Ich hab kein Telefon mehr! Punkt 12: Ich hab' bald auch keinen Bock mehr! Punkt 13: Geld han ich sowieso nixen. Punkt 14: Aber Probleme ha' ich!!! Wo kriege ich das Game "Hotel" her? Ok. Ich will euch nicht weiter mit meinen Problemen nerven (oder so). Punkt 15: Schenkt mir doch ein Abo! Danke (oder so). Punkt 16: Lest Ihr auch den "Computer Flohmarkt"? Besser als SHITMARKT (oder so). Schaut mal in 110-118, 713 sowie 725+727! Punkt 17: Gähn (19.56 Uhr)! Punkt 18-20: ... Punkt 21: Du sagtest, daß Maniac Mansion auf dem XL nicht drin sei (wegen der Routine für das Anklicken von Objekten auf dem Screen (oder so))! Klau die Routine doch von "Die dunkle Macht des Unriagh"! Punkt 22: 20.34 Uhr. Die Pizza schmeckt! (Pause) Punkt 23: 20.52 Uhr (oder so). Weiter! Punkt 24: Ich hab da was ganz supertolles! (Echt! Ungelogen!) Also ... Ich erzähls euch lieber persönlich beim Treffen. Ist echt toll, aber wie soll ich kommen? Punkt 25: ... Punkt 26: Kennt ihr schon den Bruder von "Er ist frei" (oder so (he, he (oder so))). Punkt 27: 21.04 h. kein Bock mehr! Einen Test zu Orge schreibe ich morgen in der Schule (in der 5.ten & 6.ten Stunde! Frei sind die)!

Sascha Kriegel

P.S.: Was sagen Dir die Namen "Europa" und "Wilder Westen" im Zusammenhang mit 'ner Kassette und 'nem XL, hä? Aber dazu später!

ZONG-Re(d)aktion

Dafür, daß ich Dir sage, wo man meine Platte kaufen kann (nämlich bei KE-Soft), sagst DU mir dann bitte, wo ich die Gefahrenbrille bekomme. Leider hat sich keiner gemeldet, der Dich mitnehmen wollte, was allerdings auch kein Wunder war, bei dem riesigen Ansturm ...
Das mit der Tapete hatten wir (glaub' ich (oder so)) schon mal in der Bastelecke.
Daß Du die Musikboni schon kennst, liegt einfach daran, daß unsere

Leser scheinbar zu faul (oder zu unfähig (oder zu unmotiviert (oder zu frei!))) sind, um uns Musiken zu schicken. Wir hoffen, daß sich dies bald ändert!
Hotel gibt's wohl nur noch gebraucht, Geld gibt's meist gegen Arbeit, Gutschriften kannst Du allerdings auch bei uns bekommen. Bitte!
Zu "Maniac Mansion": Erstens "klaue" ich nicht einfach eine Routine aus einem anderen Programm, zweitens ist es sowieso viel zu viel Aufwand, wie man an "Die Außerirdischen" sieht, das zwar ein Superprogramm ist, sich aber bisher sehr mager verkauft!
Guten Appetit!
Dieses "Wilder Westen" ist doch so ein billiges Cowboy-Baller-Spiel, das ich mal irgendwann programmiert habe, oder?

So, jetzt Kriegel mal weiter!

Hallo KE-Soft

Um die letzte noch verbliebene Zeitung für 8-Bit Ataris noch interessanter und attraktiver zu machen, beteilige nun auch ich mich an der Aktion "Er ist also frei": Die Ausgewogenheit Eurer Zeitung ist einigermaßen O.K., wobei ich allerdings der Meinung bin, daß für Testberichte 25% der Seiten zuviel sind. Den Platz könnte man meines erachtens besser nutzen mit Programmierhilfen in Basic und Assembler, was in ZONG noch gar nicht berücksichtigt wird. Interessant zu wissen wäre auch, ob ATARI-Basic überhaupt noch verwendet wird. Los, alle Leute, die Turbobasic nicht verwenden, schreibt an ZONG. Vielleicht meldet sich ja gar niemand, so daß demnächst in ZONG nur noch alles in TB abläuft.
Ich habe auch noch einige Tips zu euren zukünftigen Programm-Ideen. Und zwar halte ich z.B. bei Zador oder Dredis folgendes für verbeserungsfähig: Mir hat an den beiden Programmen nicht gefallen, daß nach jedem Highscore-Ergebnis das Resultat auf Disk abgespeichert wird. Nach rund zwei Stunden Spiel sind die Highscores dermaßen hochgeschraubt, daß für alle weiteren Spiele der Spielspaß verlorengeht. Ideal wäre es, man könnte die Liste bei Bedarf jederzeit auf Null setzen.

Bis demnächst, euer M. Timmermann

Die Re(d)aktion

Wenn uns genügend Programmiertips zugesand werden, sind wir gerne bereit, diese zu veröffentlichen. Allerdings ist der Platz für die Testberichte nicht zu groß, sondern eher zu klein. Allgemein sind unsere Leser allerdings damit zufrieden.
In der alten Version von DREDIS befand sich ein Fehler, der das von Dir beschriebene verursachte. Die neue Version (Update gegen Rückporto) speichert den Highscore (wie Zador) nur ab, wenn er höher als der alte ist, und addiert ihn nicht mehr. Aber: Der eigentliche Sinn des Highscore-Speicherns ist es doch, die höchste Punktzahl festzuhalten. Dies muß ja nicht die Motivation stören, sondern erhöht sie höchstens, da man versucht, den Highscore zu überbieten! Wenn man den erreichten Highscore jederzeit löschen könnte, wäre der Highscoreliste der Sinn genommen!

Viel Spaß beim Heizen!



Quizspiel Vergleichstest

Folgende vier Quizspiele werden hier unter die Lupe genommen:

1. ABBUC-Quiz, PD-Diskette, Preis: ca. 10,--
2. Antquest, KE-Soft, Preis: ca. 16,--
3. Fiffikus, PD-Diskette, Preis: ca. 10,--
4. Quest XL/XE, R. Osten, Preis: ca. 16,--

Zunächst die Beschreibungen:

1.ABBUC-Quiz

Quiz für ein- oder zwei Spieler. Jeder Spieler bekommt Fragen gestellt, die er innerhalb eines Zeitlimits beantworten muß. Jede Frage hat dabei unterschiedliche Punktwerte. Weiterhin befindet sich auf der Diskette ein Editor, um weitere Fragen einzugeben.

2. Antquest

Quiz für 1-4 Spieler, aufgebaut wie ein Fernsehquiz, sechs Spielrunden und fünf Geschicklichkeits-Zwischenspiele, die den Punktmultiplikator ergeben.

3. Fiffikus

Quiz für 1-4 Spieler, wie DER GROSSE PREIS. Tafel mit Fragen, aus denen die Spieler wählen können, Risikofragen, Bonuspunkte, Glücksspiele. Außerdem sind (käuflich) Zusatzdisketten mit weiteren Fragen erhältlich.

4. Quest XL/XE

Quiz für 1-3 Spieler, jeder Spieler bekommt Fragen aus dem gewählten Gebiet gestellt.

Alle Spiele sind nach dem Multiple-Choice Verfahren aufgebaut, d.h. zur erscheinenden Frage werden (je nach Spiel) drei oder vier Antworten gezeigt, aus denen der Spieler die richtige wählen muß.

Nun die Bewertungen:

1. ABBUC-Quiz

Grafik: Nur Text, keine Farbumschaltung, also recht dürftig.
Sound: Einfach, aber recht gut und zweckmäßig.
Fragen: ca. 80 mit je vier Antworten, was leider viel zu wenig ist, um länger zu motivieren. Hier muß man erst mühsam eigene Fragen eingeben!
Extras: Schwierigkeitsgradwahl



Spaß: Tastaturbedienung, etwas öde, da monoton.
Preis: Für DM 10,-- annehmbar.

2. Antquest

Grafik: Aufgebaut wie Fernsehquiz, bunt, animiert.
Sound: Sehr gute Titelmusik, DIGI-Sounds.
Fragen: 1000 mit je vier Antworten, fünf Wissensgebiete.
Extras: Fünf verschiedene Zwischenspiele, Spielfigurenwahl, Anleitung.
Spaß: Joysticksteuerung, langanhaltende Motivation durch Zwischenspiele. Erfordert einige Übung!
Preis: Preisgünstig!

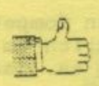
3. Fiffikus

Grafik: Text schön bunt, beschränkt auch Grafik.
Sound: Musik gut, Sounds o.k.
Fragen: 500 mit je vier Antworten, 7 Wissensgebiete.
Extras: Risikofragen, Boni, Anleitung
Spaß: Joysticksteuerung, interessant, motivierend.
Preis: Für DM 10,-- sehr gut!

4. Quest XL/XE

Grafik: Nur Text.
Sound: Schlechte Musik, DIGI-Sprache.
Fragen: 500 mit je drei Antworten, 6 Wissensgebiete
Extras: Anleitung.
Spaß: Tastaturbedienung, recht langweilig, fehlerhaftes Programm!
Preis: Zu teuer, da fehlerhaft!

Vergleichstabelle



Game: Krit:	ABBUC-Quiz	Ant-quest	Fiffi-kus	Quest XL/XE
Grafik	05	10	09	06
Sound	08	12	09	06
Fragen	03	12	10	08
Extras	08	13	11	04
Spaß	07	12	11	04
Preis	06	13	14	02
Gesamt	07	12	11	03





Competition Pro & Joyboard 1

Keine Frage, ein Joystick gehört zur Grundausstattung eines jeden Computerbesitzers. Das Angebot ist schier unerschöpflich, und für den Interessenten unübersehbar. Nur zu oft meint man einen guten Kauf gemacht zu haben und merkt später, daß man doch das falsche gekauft hat. Nun kann man Joysticks ganz global in zwei Gruppen unterteilen: In HANDGERÄTE und TISCHGERÄTE.
Um es vorweg zu nehmen: Es handelt sich bei beiden Typen um Tischgeräte. Mir sagt diese Art der Handhabung einfach mehr zu. Ich finde, mit einer stabilen Unterlage steuert man auch präziser. Andersdenkende mögen mir verzeihen und dürfen weiterblättern...

Competition Pro

Der Competition Pro präsentiert sich in einem schwarzen Gehäuse, das einen sehr soliden (weil passgenauen) Eindruck macht. Man kann es von allen Seiten ansehen und wird eine saubere Verarbeitung feststellen. Der Steuerknüppel ragt in der Farbe rot hervor. Zum besseren Handling hat er eine Kugel als Abdeckung verpasst bekommen.
Zwei große Feuerknöpfe liegen links und rechts hinter dem Steuerknüppel. Sie sind sehr gut zu erreichen sowohl für Links- als auch für Rechtshänder. Das Innenleben des Competition Pro läßt vermuten, daß er für die Ewigkeit gebaut wurde: vier Mikroschalter sorgen für den richtigen Kontakt, die Feuertasten sind griffig, mit einer Fingermulde versehen und klemmen nie.
Die Mikroschalter fordern allerdings ihren Tribut: Der Steuerknüppel läßt sich etwas schwer bedienen. Mehr für Männerhände als für Damen geeignet. Dafür kann man rudern so fest man will: Nichts geht kaputt!

Design.............:	9	Innenleben.........:	14
Bedienung Knüppel..:	9	Preis..............:	29.50
Bedienung Tasten...:	15	Bezugsquelle.......:	Conrad Elektronik

Joyboard 1

Das Joyboard ist der etwas andere Joystick. Konnte man den Competition Pro noch in die Hand nehmen, so handelt es sich hier wirklich um ein 100%iges Tischgerät. Durch seine Abmessungen signalisiert es, daß sein Platz neben dem Rechner auf dem Tisch ist.
In einem schwarz/weißen Pultgehäuse ist alles untergebracht, was man für's Spielen so braucht: Joystick, 2 Feuerknöpfe, regelbares Dauerfeuer sowie zwei Paddles. Doch eines nach dem anderen:

- Der Joystick: Ähnlich dem CP aufgebaut, mit vier Mikroschaltern. Jedoch sind die Schaltwege eine Idee kürzer und er lässt sich ganz leicht bewegen. Er federt angenehm wieder in die Nullstellung.

- Feuerknöpfe: Groß und griffig, mit Fingermulde; jedoch muß man sie schon genau erwischen, denn sie verkanten leicht.



- Regelbares Dauerfeuer: Manchmal ganz nützlich bei so fiesen Games wie FINGERFETZ. Die Frequenz ist in einem weiten Bereich regelbar und wird optisch durch zwei LED's (pro Knopf eine) angezeigt.

- Paddles: Das ist eine etwas zwiespältige Sache. Zum einen sind zwei Paddles vorhanden, allerdings in einer für einen Zwei-Spieler-Modus unmöglichen Position. Die Knöpfe sind so nah beieinander, daß eine gegenseitige Behinderung unausweichlich ist. Für Solisten genügt das Joyyboard allerdings vollauf.
  Bei dem von mir erworbenen Exemplar musste ein Poti ausgewechselt werden. Werksseitig wurde ein 330K-Ohm Poti eingebaut, unser Atari braucht für den vollen Regelbereich jedoch ein 470K-Ohm Poti. Der Austausch ging problemlos vonstatten, Lötkenntnisse sind in geringem Maße nötig. Bei dem Umbau hatte ich die Gelegenheit, das Innenleben zu begutachten.

- Innenleben: Auf einer gut verarbeiteten Platine sind Schalter, Potis und LED's aufgelötet. Der Steuerknüppel arbeitet wie bereits erwähnt mit vier Mikroschaltern, die aber feinfühliger arbeiten, als die beim Competition pro. Die Halterungen der Feuerknöpfe sind nicht ideal in ihrer Form. Daher können diese verkanten (jedoch nicht, wenn man die Taste in ihrer Mitte niederdrückt).

Das Gehäuse besteht aus zwei Schalen, die miteinander verschraubt sind. Es macht nicht den soliden Eindruck, den der Competition Pro hinterläßt. Dennoch steht das Joyboard in meiner Gunst vor dem "normalen" Joystick.

Design ....:	12	Verarbeitung ....:	10
Bedienung Knüppel ....:	11	Innenleben ......:	14
Bedienung Tasten .....:	09	Preis: ....:	29.--
Bedienung Paddles ....:	08	Bezugsq. ....:	Conrad Elektronik

Fazit

Zwei verschiedene Geräte - ein Preis! Der Competition scheint zweifelsfrei robuster gebaut und hält ein Leben lang. Das Joyboard besticht durch Optik und Funktionalität. Im Alltag ist es besser zu gebrauchen, ist es auch nicht so sauber verarbeitet und stabil.



Lesertest: Drag



- Eingesandt von T. Wodack -

Es war einmal Drag ein kleiner Frosch, der sich durch die Erde wühlte und dabei eine Menge Gefahren zu bewältigen hatte.
Auf der Suche nach Diamanten stößt er auf Minen, Bomben und Steine, die ihm die Suche erschweren. Er kann sich aber mit Hilfe der Bomben so manchen Weg freisprengen.



50 Level stehen einem zur Verfügung, die mit Hilfe des Editors noch ergänzt werden können und ein Codewortsystem um auch mal Level 50 Spielen zu können.

Die Bewertung

Ohne Werbung für KE-Soft machen zu wollen, aber DRAG ist einfach ein Hammer! Trotz des einfachen Spielprinzips ist die Motivation unwahrscheinlich hoch. Die Grafik ist gut und schön mit Musik unterlegt. Auch wenn die meisten bereits die Demoversion besitzen, lohnt sich die Anschaffung allemal.
Durch die Codierung kann man sich durch alle Level durchspielen. Um die Codes herauszufinden, nutzt es nichts, einfach auf gut Glück zu tippen; man muß sie sich schon erspielen. Gut ist, daß man sich einen Level beliebig lang anschauen kann, ehe man mittels Feuerknopf das Spiel beginnt. Da der Luftvorrat begrenzt ist, sind überall Sauerstoffbehälter aufgestellt. Seine Ergebnisse können dann in die Highscoreliste eingetragen werden.
Und wenn sie nicht gestorben sind, so spielen sie noch heute ...

KE-Soft, Diskette, DM 15,90		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12	T.W.
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥-15	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -14	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -14	

Sidewinder



Bei diesem Spiel steuert man einen Hubschrauber durch eine Höhlenlandschaft. Man muß versuchen, das andere Ende der Höhle zu erreichen, um dann wieder zurückzufliegen. Leben hat man unendlich viele, nur ist ein gewisses Zeitmaß in Form der begrenzten Spritmenge gegeben.
Auf dem Weg durch die Höhle muß man auf-und-ab-wandernden Steinen ausweichen und auftauchenden Strahlenwänden aus dem Weg gehen.
Zusätzlich kann man noch schießen und bomben, um Punkte zu sammeln.

Die Bewertung

Die Grafik ist ganz hübsch, das Scrolling soft, aber insgesamt nicht so faszinierend wie z.B. Zybex. Die Animation des Screens und des Hubschraubers gehen in Ordnung. Die Titelmusik ist schön chaotisch, was zwar sehr interessant ist, aber mit der Zeit nervt. Zudem ist sie auch noch schräg. Die Sounds im Spiel sind primitiv, aber zweckmäßig. Insgesamt motiviert das Spiel sehr, da man kein Leben verlieren kann, sondern eben nur Fuel. Es fordert einen immer wieder auf's neue heraus. Für dieses Geld erhält man ein ganz nettes Spiel, welches man sich bei genug Geschick durchaus anschaffen sollte.



Zeppelin, Kassette, ca. DM 15,--		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	/09
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	/09
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	/10
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	/10
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	/09

M.B.

Blinkys Scary School

Hamish McTavish, ein echter Ghostbuster, ist Besitzer eines Schlosses, welches er mit seiner Kunst von Geistern befreit hat. Da die Geistergilde beschlossen hat, daß kein Schloß ohne Schloßgeist sein darf, muß nun Blinky, der Star der Geisterschule, ans Werk und den Schloßherren im Schlaf stören! Schafft Blinky das nicht innerhalb einer Nacht, muß er weitere einhundert Jahre in der Geisterschule verbringen!
Um Hamish McTavish zu erwecken, muß Blinky ihn zunächst einmal finden, d.h. das gesamte Schloß erkunden, auf seinem Weg den Geisterfallen ausweichen und Zaubertränke zusammenbrauen, die ihm weiterhelfen. Hierzu findet Blinky Schriftrollen mit Rezepten. Also: Die richtigen Gegenstände gesammelt und in den Topf geworfen - schwupp - eine Hürde weniger! Klartext: Ein Climb-and-Jump-Sammel-Suchspiel.

Die Bewertung

Die Grafik erinnert sehr an Draconus: Sehr detailreich, farbig und hervorragend definiert! Auch die Animation ist sehr flüssig. Die Titelmusik ist unterhaltsam, die Sounds im Spiel leider etwas dürftig. Das Spiel hat einen sehr großen Reiz, man möchte unbedingt sehen, wie es weitergeht. Anfangs hat man auch viele Erfolgserlebnisse. Hat man jedoch erstmal einen Teil (40 Räume) des Schlosses erforscht, fällt es sehr auf die Nerven, immer wieder von vorne anzufangen! Da sind so einige Stellen, an denen man einfach ausprobieren muß, ob's weitergeht. Wenn man Pech hat, muß man dann eben nochmal von vorne beginnen! Also: Nur mit sehr viel Geduld zu empfehlen! Weiterhin: Für DM 15,-- erhält man mit BSS ein sehr interessantes, spaßiges Spiel, das auch länger motiviert, allerdings nur, wenn man die nötige Geduld aufbringt: Nach dem zweiten gebrauten Trank und keinem Hinweis, wie es nun weitergeht, hatte ich keine Lust, nochmal von vorne anzufangen!

Zeppelin, Kassette, ca. DM 15,--		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	/13
Sound / Musik	♥♥♥♥♥	/05
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	/10
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	/11
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	/10

K.E.

Die KE-Soft Story

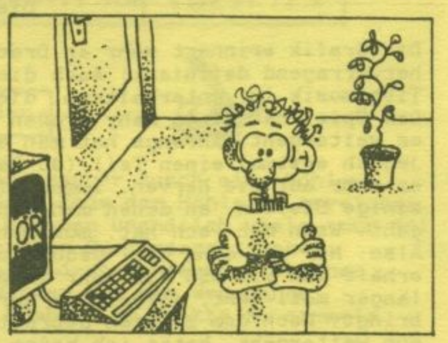


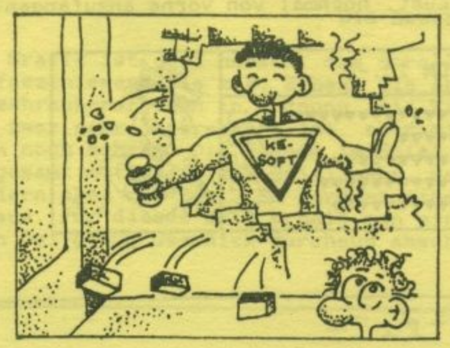
















Programmdiskette



Die Diskette kann einfach gebootet werden. Alle Programme sind in Turbobasic programmiert. Eine PD-Version des Turbobasics aus Holland befindet sich auf der Diskette!

Na dann mal los! Viel Spaß!



Etikettendruck



Mit Hilfe dieses Programmes ist es möglich, Diskettenaufkleber in der Art des "ZONG-Programmdiskette" Aufklebers zu erstellen.
Nach Starten des Programmes ist im oberen Bildschirmbereich das Textfenster zu sehen. Man kann nun, ähnlich dem BASIC-Editor, Text eingeben. Sowohl INSERT als auch DELETE sind möglich (SHIFT/CTRL).
Weiterhin stehen folgende Funktionen per Tastendruck zur Verfügung:

- CTRL. D = Disk Directory, zeigt alle Files mit Extender STK.
- CTRL. N = Eingabe eines Filenamens.
- CTRL. L = Laden eines Aufklebers.
- CTRL. S = Speichern eines Aufklebers.
- CTRL. < = Löschen des Aufklebers.
- CTRL. F = Wechseln der Druckart in der Editierzeile. Auswahl zwischen NORMAL, KURSIV und FETT (Doppeldruck).
- CTRL. P = Drucken des Aufklebers, wobei per Cursortasten die Anzahl eingestellt werden kann.

Das Programm ist an einen STAR LC-10 Drucker angepaßt, müßte allerdings auch auf EPSON-Druckern lauffähig sein. Nebenbei können die Steuercodes einfach im Programm geändert werden.





Jumpin' Spider



Aufgabe in diesen Jump & Run Spiel ist es, mit der kleinen Spinne alle Goldschätze einzusammeln. Hierbei sollte man aufpassen, nicht ins Feuer zu fallen. An Lianen kann die Spinne hochklettern, per diagonaler Joysticksteuerung springt sie.
In späteren Bildern wird die Spinne noch mit Seen und Wasserfällen konfrontiert. Da die Spinne schwimmen kann, kann sie problemlos auf einem See hin- und hertreiben oder einen Wasserfall herunterschwimmen.
ACHTUNG: Die Spinne stirbt, wenn sie von unten an einen Wasserfall heranschwimmt! Nebenbei läuft natürlich auch eine Zeit, die zu einen Lebensverlust führt, falls diese verbraucht ist!



KU-Bert



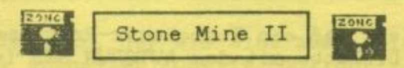
Vermutlich reicht schon der Name aus, um dieses Spiel zu erklären. Wer jedoch den alten Klassiker nicht kennt (ah!), der sei hiermit belehrt:

Man übernimmt die Rolle eines kleinen Gnoms, dessen einzige Beschäftigung es ist, auf Barhockern herumzuhüpfen und diese damit einzufärben. Hat KU-Bert alle Barhocker eingefärbt, gelangt er zum nächsten Level, in dem die Barhocker in anderer Aufstellung warten.

Nun zu den Problemen: Fällt KU-Bert von einem Barhocker, d.h., springt er dorthin, wo kein Hocker steht, so fällt er ins NICHTS und verliert

damit ein Leben.
Ganz nebenbei "hüpft" auf den Barhockern auch noch ein bösartiges Monster herum, das KU-Bert auch meiden sollte.

Die Steuerung erfolgt per Joystick mit Diagonalsteuerung ...



Ei, was haben wir denn da? Ah! Das kennen wir doch?

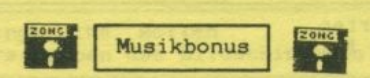
Nein, es handelt sich nicht um das PD-Spiel, sondern um eine andere Umsetzung der Idee des PD-Spiels.

Man steuert einen mutigen Mann, der versuchen muß, in unterirdischen Höhlen Gold zu sammeln. Hierbei stellen sich ihm folgende Gefahren in den Weg:

- Blaue Mauern, die einfach undurchdringlich sind.
- Rote Mauern, die (pro Level) nur zehn mal berührt werden dürfen, da sonst ein Leben flöten geht.
- Grüne Mauern, die sich bei Berührung selbst sprengen. Dies funktioniert aber nur fünf mal (oder so) und führt dann (beim sechsten mal (oder so)) zum Lebensverlust!
- Radioaktive Steine, die weggesprengt werden können, aber nicht berührt werden dürfen.

Auf seinem Weg findet der Idiot (Held (Zombombitz (Gnom (ah!)))) Dynamitstangen, die eingesammelt werden können. Gesprengt wird der Feuerknopf mit Richtungsangabe.

Nun der Clou (oder so): Das Spiel hat nicht gerade viele Screens (aber schafft die erstmal, he he!). Es ist allerdings möglich, eigene zu entwerfen! Alles, was ihr dazu benötigt, ist der ZONG-Grafikeditor II aus Ausgabe 12/89. Auf der Programmdiskette befindet sich nämlich der Zeichensatz sowie ein Auswahlscreen. Wählt Grafikmodus 4 und los geht's. Die oberen und unteren zwei Zeilen müssen frei gelassen werden. Das Programm zählt das vorhandene Gold automatisch. Speichert die Screens dann nach den Originalscreens ab. Bis zu 26 Level (A-Z) sind möglich. Die entworfenen Level schickt ihr uns bitte zu, nachdem ihr sie getestet habt, damit wir diese veröffentlichen können. Wie bei allen Leserbeteiligungen gibt's auch hier eine Gutschrift bei Veröffentlichung! Er ist also frei! Ah!



Nun, was soll man hierzu noch sagen? Es gilt, was schon erwähnt wurde: Wir haben nicht mehr viele Musikstücke! Warum schickt IHR uns eigentlich keine? Los jetzt! Gutschrift winkt ...
Ach so: Er ist also frei, denn er hat neun Jahre seines Lebens im Gefängnis verbracht, also ist er jetzt frei!



Turbobasic-XL

Diese Serie soll allen helfen, die auf irgendeiner Diskette das Turbobasic haben und nicht wissen, was sie eigentlich damit anfangen können. Dies soll also kein Basic-Kurs sein, sondern lediglich die Vorteile und Zusatzbefehle des Turbobasic erklären.

- Autorun
  Ein großer Vorteil ist, daß ein Turbobasic-Programm, welches als AUTORUN.BAS auf die Diskette mit dem AUTORUN.SYS (=Turbobasic) gespeichert ist, nach dem Booten automatisch geladen und gestartet wird. Dies erspart das lästige erstellen eines Autostart-Programmes.

- Directory
  Mit DIR, bzw. DIR "Dx:name.ext" läßt sich die Directory eines beliebigen Laufwerks auflisten. Beispiele:

  DIR zeigt alle Files von Laufwerk 1.
  DIR "D2:*.BAS" zeigt alle Basic-Programme von Laufwerk 2.

- Umbenennen
  RENAME benennt Files neu. Format: RENAME"Dx:alt.neu". Beispiele:

  RENAME"D:HALLO.BAS,TSCHUESS.BAS" benennt HALLO.BAS in TSCHUESS.BAS bei Laufwerk 1 um.
  RENAME"D2:*.BAS,*.TB" benennt bei Laufwerk 2 alle Files mit dem Extender .BAS in Files mit dem Extender .TB um.

- Files löschen
  DELETE löscht Files von Diskette. Beispiele:

  DELETE"D:AUTORUN.SYS" löscht von Laufwerk 1 das AUTORUN.SYS.
  DELETE"D2:*.*" löscht von Laufwerk 2 alle Files.

- Files sichern
  LOCK dient zum Sichern gegen Überschreiben:

  LOCK "D:*.*" sichert alle Files in Laufwerk 1.
  LOCK "D2:*.BAS" sichert alle Basic-Files in Laufwerk 2.

- Files entsichern
  UNLOCK entsichert gesicherte Files. Analog zu LOCK.

- Binäres Laden
  BLOAD lädt binäre Files, ohne sie zu starten.

  BLOAD "D2:PMMOVE.COM" lädt von Laufwerk 2 das File PMMOVE.COM.

- Binäres Laden und Starten
  BRUN lädt und startet Files.

  BRUN"D8:COMPILER.COM" lädt und startet von Ramdisk das File COMPILER.COM.

So, das sind alle zusätzlichen Diskettenbefehle des Turbobasic. Beim nächsten Mal geht's dann mit der strukturierten Programmierung weiter.

ZONG-Lexikon

- RAM (Räm)
  Abk. für Random Acces Memory, dts. Freier Zugriffs Speicher.

- Ramdisk (Rämdisk)
  Speicherplatz im Computer, der wie eine zusätzliche Diskettenstation benutzt wird, daher schneller Zugriff möglich.

- Random (Rändem), dts. zufällig.

- Raubkopie
  Kopie eines urheberrechtlich Geschützten Programmes. Strafbar! Ausserdem Grund des Softwaremangels beim XL/XE-System.

- Read (Ried), dts. Lesen
  Befehl zum Lesen von <Daten>.

- Reset (Risätt), dts. neu setzen
  Taste, um das System neu zu initialisieren.

- Return (Ritörn), dts. Rückkehr
  Taste zur Rückkehr des <Cursors> zum Zeilenanfang.

- Rollenspiel
  Spielegattung, in der man einen oder mehrere Charactere erschaffen und mit diesen Abenteuer bestehen kann.

- ROM
  Abk. für Read Only Memory, dts. nur-lese-Speicher.

- Sample (sämpl), dts. Beispiel
  Begriff für das <Digitalisieren> von Schallwellen.

- Save (säiv), dts. Sichern
  Abspeichern von <Daten> auf einem <Datenträger>.

- Scannen (scännen), dts. absuchen
  Begriff für das <Digitalisieren> von Bildern.

- Screen (Skrien), dts. Schirm
  Bildschirm.

- Screendump (Skriendamp)
  <Hardcopy>

- Scrolling (Skroulling), dts. Rollen
  Begriff für das Verschieben des Bildschirminhaltes.

- Select (Silekt), dts. Wählen
  Funktionstaste, meist zur Auswahl verschiedener Möglichkeiten.

- Sequenz
  Folge, Reihenfolge.

- Setcolor (Sättkaller), dts. Setze Farbe
  Befehl zum Festlegen einer Farbe.
- Setup (Sättapp), dts. Aufbau
  Festlegen von Grundsätzlichen Werten, z.B. Druckersteuercodes.
- Shapes (Shäips), dts. Formen
  Figuren/Formen von Playern/Zeichensätzen/Grafik.
- Shareware (Shäirwäir), dts. Teil-Ware
  Software, die frei kopiert werden darf, bei deren Benutzung allerdings eine Registrierungsgebühr entrichtet werden muß.
- Simultan
  Gleichzeitig.
- Software
  Programme
- Sound (Saund), dts. Klang
  Befehl zum Ansprechen des ATARI-Internen Soundchips.
- ST
  16-Bit Computer, der ähnlich dem XL, von ATARI aufgegeben wurde.
- Story (Stori), dts. Geschichte
- String (String), dts. Faden
  Variablentyp, d.h. Zeichenkette.

Bastelecke

Nachdem wir in der letzten Folge unserer Bastelecke Massen an Diskettenschachteln "verschleuderten", wollen wir uns heute einem anderen typischen Abfallprodukt eines Softwareproduzenten widmen. Damit eine Diskette in ihre "Endform" gesteckt werden kann, muß sie sich zweimal entkleiden (nein, diese Basteleckenfolge bleibt jugendfrei). Zuerst wirft sie ihre harte Hülle weg (die Diskettenschachteln) und schlüpft anschließend aus ihrem Nachthemd, ihrer antistatischen Diskettenülle! Nachdem sie so nackt ist, stecken wir sie lieber gleich in eine ZADOR-Updatehülle, damit sie sich nicht erkältet! Wir wollen uns heute mit dem Nachthemd, oder besser gesagt mit der übriggebliebenen Hülle beschäftigen! S. Kriegel gab uns mit seinem Leserbrief einen guten Tip: Warum sollte man sich sein Zimmer unbedingt mit Zongdisketten zukleben, wenn man die Hüllen doch eh rumfliegen hat!
Also rangemacht: Zuerst besorge man sich für eine 2*5 Meter große Wand 17*35=595 Diskettenhüllen. Zum Aufkleben kann man natürlich nicht Tapetenkleister benutzen, sondern den ZONG-Klebstoff (PRITT-Kleberroller). Bei 20 cm pro aufzuklebender Diskette macht das bei 595 Disketten 119 m Klebstoff gleich ca. 9 Kleberoller!
Wir wünschen euch viel Spaß beim Sammeln der Diskettenhüllen und beim Kaufen des Klebers.

Eure Bastelexperten!



PD-Software

Diesen Monat gibt's eine ganze Menge neuer PD-Disketten, wobei wir hier nun einige neue Spiele-Disketten vorstellen möchten.

S39 - Superwurm

Hierbei handelt es sich um ein Spiel der altbekannten Gattung. Man steuert eine Schlange und darf sich nicht selbst in den Schwanz beissen. Die Besonderheit ist allerdings das scrollende Spielfeld sowie die hohe Geschwindigkeit. (12)

S41 - Mazegames

Auf dieser Diskette befinden sich allerlei Labyrinthspiele. Dies geht vom bekannten "3-D Labyrinth" über interessante Variationen mit beweglichen Mauern bis hin zum unsichtbaren Labyrinth. (07)

S42 - ACTION! Games

Besonders für Besitzer der Programmiersprache ACTION!, aber auch für den Spiele-Freak: Programme, die mit ACTION! programmiert wurden. (09)

S43 - Eyes of Illuminati

Ein mit der Arcade-Machine entwickeltes Ballerspiel. Auf der Vorderseite befinden sich allerlei Bilder sowie psychologisch angehauchte Texte. (06)

S45 - Computer Inhabitants

Eine gelungene Umsetzung des bekannten "Little Computer People". Man kann das kleine Männchen bei seinem täglichen Leben beobachten und beeinflussen. (10)

S46-S49 - Boulderdash Levels

Insgesamt vier Diskettenseiten mit neuen Boulderdash Screens, allesamt interessant, zum Teil sehr schwer. (12)

S50 - Hanse XL

Eine Umsetzung des bekannten Spiels endlich für den XL. (12)

S51 - Voyage through time

Man fliegt mit einem Jet umher und muß ein kleines Männchen vor allerlei Gefahren schützen. Sehr interessant! (12)

S52 - Strip Blackjack

Für die Erwachsenen: Ein 17+4 Kartenspiel mit Damen, die gerne Kleider fallen lassen. (10)

S53 - Space Pussies

Ein nicht jugendfreies Ballerspiel, ebenfalls mit der Arcade-Machine entwickelt. (09)

S54 - Trapped

Ein einfach zu erlernendes, aber sehr schwer zu beherrschendes Brettspiel. (06)

So, das waren nur einige der neuen Spieledisketten. Die komplette Liste findet ihr auf Seite 26.



Kontaktadressen

- A B B U C e.V., Wieschenbeck 45, 4352 Herten (Größter XL/XE-Club Deutschlands, Soft- u. Hardware, PD)
- AMC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden (Software Hersteller, Hardware, PD)
- ATARI-Computer Team e.V., Postfach 107501, 2800 Bremen 1 (Atari-Club, PD)
- Compyshop OHG, Gneisenaustraße 29, 4330 Mülheim/Ruhr (Computershop mit XL/XE Auswahl, Soft- und Hardware, PD)
- Compysoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach/M. (Versand für XL/XE, Software, PD)
- EDV-Computer Shop, Todtnauer Zeile 4, 1000 Berlin 28 (Software für XL/XE)
- Ralf David, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1 (Hard & Softwareentwicklung, Versand)
- KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4 (Software Hersteller, ZONG, Club, Software, PD)
- Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München (Turbo Basic, Bücher)
- Ulf Petersen, Postfach 1103, 2322 Lütjenburg (Software)
- Power per Post, Melanchtonstraße 75/1, 7518 Bretten (Versand, Software, PD)

Falls wir hier eine Adresse vergessen haben sollten: Schickt sie uns zusammen mit einer Beschreibung, am besten mit einem Bericht. Bei Clubs wäre es schön, wenn wir auch einige Clubmagazine bekämen.

Hitparade

Leider erreichten uns auch diesen Monat nicht genug Einsendungen, um daraus eine richtige TOP-TEN zu erstellen. Hier jedoch die TOP-THREE:

1. Zador
2. Herbert
3. Tecno Ninja / Boulderdash

Also wieder keine richtige Top-Ten. Wir hoffen, daß sich dies in der nächsten Ausgabe ändert!

PD-Disketten gehen an: LUDWIG BECKER aus WORMS und an FRITZ HENKE aus BIBLIS.

Hier noch einmal unser Aufruf:

Sendet uns bitte monatlich per Postkarte, Brief oder Telefon euren Namen sowie eure drei Programmfavoriten. Dies können Spiele, Utilities, Anwenderprogramme oder auch PD's sein. Unter allen Teilnehmern verlosen wir monatlich PD-Disketten. Bitte gebt also gleich einen Wunsch mit an.

Die Red.

Das Alte Haus



- Eingesandt von T.Heubaum -

Hier der komplette Lösungsweg dieses Adventures:

Zu Beginn des Spiels befindet man sich vor der Tür des Hauses, in der man eine Zeitmaschine finden soll. Von dort aus sollte der Spieler zweimal nach Westen gehen um zu einer Gartenhütte zu gelangen. Dort befindet sich eine Schaufel, die man nehmen sollte. Nun geht man weiter nach Osten und sollte nun im Garten graben. Den so gefundenen Schlüssel nimmt man an sich. Geht man nach Norden, kann man eine Leiter nehmen. Nun sollte man nach Süden und Osten gehen, um wieder zur Haustür zu gelangen. Mit dem Schlüssel öffnet man die Tür. Damit der Spieler nicht so viele Gegenstände bei sich hat, kann er nun den Schlüssel ablegen. Der Weg nach Norden ist frei; man kann ins Vorzimmer gehen. Dort wird die Kommode untersucht und der sich darin befindliche Stein genommen. Weiter nördlich befindet sich ein Gang, in dem man die Leiter aufstellen kann. Nun sollte man die Leiter hochgehen und schon befindet man sich auf dem Dachboden. Wenn man dort das Gerümpel untersucht, kann man das Brecheisen nehmen. Damit öffnet man die Eisentruhe, untersucht sie und nimmt den Hammer an sich. Weiter nördlich findet man im Gerümpel eine Lampe, die auch genommen wird. Nun geht man nach Süden und Osten. Auch dort sollte man das Gerümpel untersuchen und die Bretter an sich nehmen. Nun geht man nach Westen, Runter, Westen, Norden und untersucht den Kasten und die sich darin befindliche Kleidung. Den Dietrich kann man nehmen. Dann geht es weiter nach Süden, Osten, Osten und öffnet die Tür. Den Dietrich kann man ablegen. Weiter östlich öffnet und untersucht man eine Holztruhe und nimmt den Meissel an sich, legt aber das Brecheisen ab. Jetzt sollte man dreimal nach Westen gehen und den Schürhaken nehmen. Nun nach Osten, Süden, Osten, Süden gehen und den Teppich wegziehen. Die Falltür zerstört man dann und legt Hammer und Meissel ab. Wenn der Spieler nun nach Osten und Norden geht und ein Kästchen untersucht, kann er eine Flasche nehmen. Um sie zu füllen, muß man zweimal nach Westen, nach Süden und zweimal nach Westen gehen und schließlich das Stahlfaß untersuchen. Nun zweimal nach Osten, nach Norden, nach Osten und nach Süden gehen und man befindet sich wieder in der Speisekammer. Dort sollte man die Regale untersuchen und den Apfel nehmen. Anschließend füllt man die Lampe mit Petroleum und enzündet sie. Den Stein und den Schürhaken kann man jetzt ablegen. Die Falltür geht man nun herunter. Hier geht man dreimal nach Norden, zweimal nach Osten und zweimal nach Norden. Nun baut man eine Brücke, um nach Norden zu gelangen. Dort sollte man die Zeichen untersuchen und auch lesen ("Wort" merken!). Weiter geht's nach Norden und gibt dem Kobold den Apfel und bekommt dafür einen Goldbarren, den man südlich davon einer Holzkiste gibt und dafür eine Karte bekommt. Nun sollte man zweimal nach Süden gehen und dort das "Wort" sagen, woraufhin der Spieler ein Passwort erfährt(merken!). Mit den folgenden Befehlen kommt man an eine verschlossene Tür: OSOSHNWNON. Ist man dort, untersucht man die Tür, steckt die Karte in den Schlitz und sagt das Passwort. Jetzt geht man nach Osten und entdeckt die Zeitmaschine! Das Abenteuer ist beendet.

(Fortsetzung folgt!)

Highscore-Tabelle

Nach vielfachen Wünschen der Leser hier (bzw. auf der Programmdiskette) eine universell einsetzbare Highscoreroutine. Es handelt sich um ein Turbobasic-XL Programm, das sich eigentlich von selbst erklärt. Je nach Bedarf können einige Änderungen vorgenommen werden: ANZ gibt die Anzahl der Plätze der Liste an, SLN die Anzahl der Stellen für die Punktzahl und EIN die Anzahl der Stellen für den Namen des Spielers. Zeile 66 zeigt die Liste auf dem Bildschirm, 70 setzt eine Punktzahl. In 1000-1050 muß die eigene "Name eintragen"-Routine stehen. 10050-10055 initialisiert die Tabelle, was entfallen kann, wenn die Tabelle von Disk nachgeladen wird (Zeile 10060-10090). Zeilen 11160-11180 speichern die Tabelle ab. Viel Spaß!

Gesucht / Gefunden

Andreas Kempen schreibt:

Bei dem schon etwas älteren Spiel "Football Manager" gibt es eine Abspeichermöglichkeit.
Man soll eine formatierte Diskette einlegen und abspeichern.
Gut, das habe ich gemacht, aber beim Neuladen zeigt der Monitor "Speicher Fehler"! ist da ein Fehler im Programm, oder bin ich einfach zu dumm? Ich hoffe, ihr könnt mir helfen!

Das KE-Soft Team will wissen:

Wir suchen Tips zu "Blinkys Scary School"! Im speziellen würden wir gerne wissen, was man macht, wenn man den zweiten Spruch gemixt hat ("Underwater Bubble")?

A. Wolfarth fragt:

Hilfe: Wer kann mir die Belegung der Monitorbuchse am XE mitteilen?

Martin Timmermann fragt sich und uns:

Gibt es eine Möglichkeit, und wenn ja, welche, bei Austro.Bas mit zusätzlichem Speicher, z.B. Gerald Engl's Freezer, eine RAM-Disk zu installieren und zu nutzen? Die Datenabfrage über Floppy ist mir zu umständlich und dauert bei großen Dateien auch viel zu lange. Eine RAM-Disk brächte hier sicher eine große Zeitersparnis. Eine derartige Möglichkeit ist in der Anleitung allerdings mit keiner Silbe erwähnt.

KE-Soft sucht:

Weiterhin wird immer noch eine komplette (oder halb komplette) Karte zu "Chimera" gesucht! Wer hat Tips, Lösungen oder Vorschläge?
Also: Los jetzt!



Angebote

Verkaufe 800 XL Computer + 1 Joystick, XF551 Floppy + ca. 60 Disks, XL12 Tape + 15 Kassetten, Farbfernseher (transportabel) als Monitor. Alles zusammen für nur DM 600,--!
Paralleles Centronics Interface mit Druckerkabel für DM 100,--!
XL12 Tape für DM 25,--.
Folgende Kassetten für zusammen DM 20.--: Hacker, Gridrunner, Feud, Masterchess, Ninja.

Nur abends oder am Wochenende: 06241/46619.
Ludwig Becker, Mainzerstr. 29, 6520 Worms

Biete an: Atari 800XL, Floppy XF551, defekten, aber funktionierenden Typenraddrucker Atari 1027, alten s/w-Fernseher sowie Software: Spiele (z.B. Dredis), Anwendersoft (z.B. S.A.M.), Betriebsysteme: Dos 2, Dos 2.5, Dos 4, Bibo-Dos 5.4 und 6.4.
Zeitschriften: Atari Magazine.

Kompletter Festpreis: DM 400,--

Angebote an:
Ralf Schüller, Heinrichstr. 10, 4100 Duisburg 14

Wir verkaufen:

BASIC XL-Modul von OSS für DM 60,--.

Verschiedene Bücher: z.B. 5*"TKKG" für je DM 3,--, zusammen DM 12,--, "Papierflieger selbst gemacht - 20 Modelle" für DM 6,--.
"MAD-Müll No.4" 4,--, "Sexdoping" 15,--, "Knoff-Hoff-Buch 1" 8,--, 6*"MAD"-Taschenbücher je DM 2,-- zusammen DM 10,--, "Die drei ??? und der magische Kreis" DM 3,--, "Afterlast English-Letters" DM 5,--, "Horror Pop-Up-Buch" DM 6,--.

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel.:06181/87539

Verkaufe zweimal Schneider Team 6012-P Direct Drive Plattenspieler. Schon ein paar Jahre alt, aber maximal 30 Betriebsstunden. DM 100,--
Mark Engler, Telefon: 06181/12473.

Verkaufe Original: War of Russia (SSI/Disk) DM 25,--
Sascha Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg, 02662/7826

Verkaufe Original-Software auf Disk & Kassette: Draconus, Periscope Up, Tanium aber auch ältere Programme.

Komplettliste bei Werner Schied, Im Brüggenkamp 18, 4700 Hamm 4



Gesuche

Suche zur Vollständigung meiner Programmsammlung einige Analog und Compute!-Hefte aus 1985 leihweise, da ich mir nur einige Seiten kopieren möchte. Zahle alle entstehenden Portokosten.
Wer hilft mir?

Bodo Jürss, Amandastr. 50, 2000 Hamburg 36

Suche Diskettenlaufwerk Atari 1050 mit Netzteil und Kabel!

Angebote an: Jochen Örtel, Kurzer Weg 1, 31/11 DDR-6822 Rudolstadt 2

Suche ATARI 1010 oder XC11 Datasette zu einem vernünftigen Preis. Sie muß aber funktionstüchtig und richtig eingestellt sein.

Suche außerdem Maltafel bis DM 90,--.

Marcus Gitzel, Fuldaer Str. 15, 6492 Sinntal 5

Suche trotz heftigster Nachforschungen immernoch:

"Machinery"-Maxi von Propaganda

Zahle hohen Liebhaberpreis, um dieses Stück zu ergattern!

Angebote an: Marc Becker, KE-Soft, Tel: 06181/87539

KE-Soft sucht:

Eine Atari 1050 (Floppy).
PD-Software, Tausch bei Aufnahme in unsere Liste möglich.
Alle Ausgaben sowie Info über "Page 6" (englische Zeitschrift).
Selbstgeschriebene Spiele zwecks Vertrieb über KE-Soft.
Folgende Programme:
Playmates, Worms, Crossfire, Canyon Climber, Quest for Quintana-Roo, Seadragon, Ghost Encounters

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

Suche Atari Magazin 1+2/87, Thomas Wodack, Pfarrstr. 13, 6543 Sohren.

Suche gute Spiele für den 800XL, insbesondere Pinnball Factory und Fight Nicht. Andreas Scholz, Eulenberg 22, 3380 Goslar, T:05321/61964

Suche günstigen Farbmonitor & 800XL, außerdem verschiedene Anwenderprogramme. Volker Weißhaar, Berneckstr. 17, 7730 VS-Schwenningen.

Suche möglichst günstig Turbo-Freezer XL.
Carsten Schlegel, Bürgermeisterstr. 24, 1000 Berlin 42, T: 030/7520589

Suche privat folgende Maxis:
"A ist wieder da", "Plastik", Interpreten jeweils unbekannt!

Angebote an: Kemal Ezcan, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539

PD-Service

Für alle Mitglieder des ZONG-Clubs hier die Liste der erhältlichen PD-Disketten. Der Preis pro Leerdisk beträgt 1,--, der Preis pro kopierter Diskettenseite DM 2,--. Beispiel: S07, A04 und U03 = 4 * 1,-- + 8 * 2,-- = 20,--. Diese Methode ermöglicht es euch, die Disketten nach euren Wünschen zusammenzustellen und nicht für etwas zu bezahlen, das ihr garnicht haben wollt.
ACHTUNG: Falls ihr PD-Disketten habt, die nicht in der Liste stehen: Schickt sie uns zusammen mit euren Tauschwünschen.

"*": Turbobasic erforderlich, Zahl: Anzahl der benötigten Diskseiten
S: Spiele, A: Adventure, U: Utility/Anwendung, D: Demo, G: Gemischt

Diskette	Seiten	Diskette	Seiten
G01 Games + Demos	1	G02 CHedit, Flucht, Wagnis, ...	1
G03 Tales o.Advent.& Stan Ocker	2	G04 Copy , Demos, AT-Lister	2
G05 AM 5	2	G06 AM 12	2
G07 CK 11	1	G08 CK A17	2
G09*AM 22	2	G10 AM 9	2
G11 CSM Februar '88	2	G12 CSM März '88	2
G13 CSM April '88	2	G14 CSM Mai '88	2
G15 CSM Juni '88	2	G16 CSM Juli '88	2
G17 CSM August '88	2	G18 CSM September '88	2
G19 CSM Oktober '88	2	G20 CSM November '88	2
G21 CSM Dezember '88	2	G22 CSM Januar '89	2
G23 CSM Februar '89	2	G24 CSM März '89	2
G25 CSM April '89	2	G26 CSM Mai '89	2
G27 CSM Juni '89	2	G28 CSM Juli '89	2
G29 CSM August '89	2	G30 CSM September '89	2
G31 CSM Oktober '89	2	G32 CSM November '89	2
G33 CSM Dezember '89	2	G34 CSM Januar '90	2
G35 CSM Februar '90	2	G36 CSM März '90	2
G37 CSM April '90	2	G38 CSM Mai '90	2

Diskette	Seiten	Diskette	Seiten
A01 Paradox	1	A02 The Riddle	2
A03 Abenteuer in Schottland	2	A04*Die dunkle Macht des U.	6
A05 Horror Castle	2	A06 Die Zeitmaschine	2
A07 Atlantis	4	A08 Sereamis	4
A09 Die Zeitmaschine II	2	A10 Comicland	1
A11 The seven keys	1	A12 The riddle II: T's revenge	1
A13 Satan	1	A14 Future Nightmare	1
A15 Trolls	4	A16 CIA-Abenteuer	1
A17 Das alte Haus	1	A18 Zurück in die Gegenwart	1
A19 Gothic	4	A20 Sanctified quest for power	1
A21 Beneath the pyramids	1		

Diskette	Seiten	Diskette	Seiten
D01 Soundsample Demo I	2	D02 Aliants Demo	1
D03 Advanced Music Prozessor D.	1	D04*ABC-Demo	1
D05 Movie Maker Demo	1	D06 Sound & Bilderdisk	2
D07 Soundsample Demo II	2	D08 BIG-Demo	2
D09 Music non Stop IV	1	D10 Music non Stop III	1
D11 Hobbytronic Demo I	1	D12 Hobbytroic Demo II	1
D13 CS-Music Demo	1	D14 Epyx Demogames	1
D15 Music non Stop VI	1	D16 Music non Stop VII	1
D17 ZONG-Musikdemo	1	D18 Caveman Joe	1
D19 Hobbytronic '90 Demo	1	D20 Die Maurer	1
D21 The music box	2	D22 Robot-Demo	1
D23 130XE-Impossible Demo	1	D24 CD-1 Compyshopdemo	2
D25 Max Headroom Demo	1		

Diskette	Seiten	Diskette	Seiten
S01 Go!	1	S02 Die Pokermaschine	1
S03*IQ-Test	2	S04 ABBUC-Quiz	2
S05 Garden of confusion	1	S06 Karate Master	1
S07 Pungoland Screens I	1	S08 Pungoland Screens II	1
S09 Pungoland Screens III	1	S10 Black Jack	1
S11 Am laufenden Band	1	S12 Trailer	2
S13 TNT-Terror	1	S14 Patience	1
S15 Pungo	2	S16 US-Games III	1
S17 Stonetime People	1	S18 Boulder Dash Screens	1
S19 Fiffikus	2	S20 Zyclop	2
S21*Königsdiamanten 130XE	1	S22*Goldcave 130XE	2
S23*Königsdiamanten 800XL	1	S24*Goldcave 800XL	1
S25 9 Analog Games	1	S26 Antic Games #1	1
S27 Binary Games I	1	S28 Binary Games III	1
S29 Loaded Brain	2	S30 Wille	2
S31 Dandy	1	S32 Tron II	1
S33 Skeet	1	S34 Pinball Games	1
S35 Phönix	1	S36 Stone Mine	1
S37*Space Trader	1	S38 Roto, Pinball, Popcorn	1
S39 Superwurm	1	S40 Basic Games	1
S41 Mazegames	1	S42 ACTION! Games	1
S43 Eyes of Illuminati	2	S44 Ölbaron	1
S45 Computer Inhabitants	1	S46 Boulderdash Lvls "Strange"	1
S47 Boulderdash Lvls "Tolot"	1	S48 Boulderdash Lvls "Easy"	1
S49 Boulderdash Lvls "Alien"	1	S50 Hanse XL	1
S51 Voyage through time	1	S52 Strip Blackjack	1
S53 Space Pussies	1	S54 Trapped	1
S55 Explorer II	1	S56 Mixed Bag II	1
S57 Clash,Rollem,Checkers,Bktrk	1	S58 Livewr,Tron,Viper,Firebug	1
S59 Roundup,Avalance,Bactr,Hirs	1	S60 Myriap,Maniac,Battlr,A-Smas	1
S61 Prochs,Squirm,Fillup,Hopper	1	S62 Clown,Balloon,Quest,Anml...	1
S63 Inscts,Retrfr,Olmpcdsh,Crsh	1		

Diskette	Seiten	Diskette	Seiten
U01 Kochrezepte	2	U02 The cell	1
U03 Animate, Converter ...	1	U04 Atari Toons	1
U05 sideprint, Screendump	1	U06 CAD	1
U07 Micro-Printstar 1029	2	U08*Der digitale Redakteur	2
U09 Directory printer	1	U10 Menüprogramm	1
U11 papierflieger	2	U12 Softsynth	2
U13 Fonts	1	U14 Etikettendruck	1
U15 Speedscript	2	U16*Hi-Resolution-Dump	2
U17 Dot Magic	1	U18 Textpro 1.1	1
U19 Fig Forth	2	U20 Kermit Terminal Emulator	1
U21 Daisy Dot II / Bilboard	2	U22 Print Shop Icon	2
U23*Digit. Redakt. Erweiterung	2	U24 Print Shop PD-Lib. II	1
U25 Print Shop PD-Lib. III	1	U26 Print Shop PD-Lib. IV	1
U27 Print Shop PD-lib. I	1	U28 Print shop Utilities II	1
U29 CA 10	1	U30 Graphix	1
U31 Headliner	1	U32 CAD/CAM	2

Vorschau

Das erwartet euch in Ausgabe 08/90:

- KE-Soft stellt sich vor!

- Tests: LDS-"C:"-Simulator, Head over heels, Space Rider Hawkquest uva.!

- Software: Flug 747, Castlemania, ein kleines Adventure und andere ...

- Tips: Abenteuer in Schottland, Tecno Ninja ...

- Wie üblich: News, Infos, Hitpararde, Kontaktadressen, PD-Service, Serien, Kleinanzeigen ...

ZONG 08/90 ist ab 02.08.1990 erhältlich!